QuizStar*

Museum für Kommunikation
Museum für Kommunikation

L'exposition « As Time Goes Byte » version iPod touch

But : L'exposition « As Time Goes Byte : ordinateurs et culture numérique » présente l'évolution des ordinateurs du milieu du siècle dernier à nos jours. Le jeu QuizStar*, conçu sur le modèle du jeu « Qui veut gagner des millions ? », est proposé aux jeunes visiteurs – écoliers et apprentis –, afin de leur permettre de découvrir les contenus de l'exposition (textes, stations audiovisuelles et interactives) selon les différents niveaux de détail. QuizStar* se joue sur un support attrayant, l'iPod touch.

Objectifs didactiques : Constat : de plus en plus petits, les ordinateurs s'intègrent de plus en plus au quotidien de l'homme. Thèmes : l'évolution des commutateurs, du relais au microprocesseur ; la Silicon Valley, berceau de l'innovation technologique ; les puces électroniques omniprésentes dans la vie quotidienne ; l'ordinateur calcule en mode binaire ; la différence entre analogique et numérique. Question générale : comment le PC est-il devenu un produit grand public ? Thèmes : l'ordinateur s'adapte à l'homme ; les nouveaux groupes cibles ; le PC s'impose comme moyen de communication ; connecté à des périphériques, l'ordinateur peut tout faire.

Enjeu : Qui gagne le plus de points ? Si le joueur répond correctement à 7 questions sur les ordinateurs et la culture numérique, il s'inscrit au palmarès des champions QuizStar*.

Mode d’emploi succinct

Démarrage
Le joueur sélectionne la langue de son choix (f pour le français, d pour l’allemand ou e pour l’anglais) et le jeu démarre aussitôt.

Connexion
Le joueur indique d’abord son prénom. Le prénom sert à identifier le joueur dans le classement. Le même prénom ne peut être utilisé qu’une fois par jour. Lorsque le joueur se connecte, un message l’informe si le prénom est accepté ou s’il a déjà été utilisé. Si le prénom existe déjà, il suffit d’ajouter des caractères supplémentaires.

Jeu d’association
Pour activer son capital de points, le joueur doit résoudre un problème d’association : amener quatre images en face des textes correspondants. Le compte à rebours est lancé. Le joueur dispose d’un capital initial de 1 000 000 points. Plus le joueur est rapide, plus le capital restant est important.

Le jeu principal
Pour répondre aux différentes questions, le joueur doit parcourir les 23 stations de l’exposition.

www.mfk.ch
0 9 8 9 5 2 1
Was war bis in die 1980er Jahre ein eher unbedeutender Aspekt für den Kauf eines Personal Computers?
Rechenleistung
Speicherkapazität
Design
Preis

Il est guidé par l’iPod touch : la station à laquelle il doit se rendre est identifiée par un point rouge sur le plan affiché à gauche de l’écran. L’étage correspondant est également indiqué. En outre, le joueur voit une photo de la station, dont le nom figure dans le texte en légende. Il peut prendre son temps pour se rendre à la station voulue et consulter les informations. Le compte à rebours des points est seulement lancé lorsque le joueur touche le bouton « Suite » pour voir la question.

Trois jokers

Le joueur dispose de trois jokers pour l'aider. Chaque joker ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Joker 50 :50 : Deux réponses incorrectes sont supprimées dans la liste des suggestions.
Joker téléphonique : Le joueur peut « consulter » deux experts. Seul l'un des deux lui donnera la réponse exacte. Les informations sur les experts lui permettront de déterminer lequel des deux répondra correctement à la question.
Joker du public : Les réponses de tous les joueurs sont enregistrées. Le résultat s'affiche sous forme de diagramme à barres.

Classement

Le classement complet est publié en ligne sur le site www.mfk.ch/quizstar.html. Il comprend deux listes : le classement journalier et le classement général. L'iPod touch n'affiche que le haut du classement et le rang obtenu par le joueur. Au moment de la connexion, le joueur a la possibilité de refuser la publication de son nom dans le classement en ligne.

Un mode d'emploi détaillé est disponible sur le site **www.mfk.ch/quizstar.html**

Menu d'aide

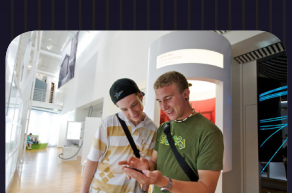
Pour obtenir de l'aide, le joueur touche le point d'interrogation en bas à gauche. Il peut modifier la langue, afficher les classements ou consulter le mode d'emploi ou l'impressum. Bien entendu, cette fonction ne contient aucune aide relative aux questions posées pendant le jeu. Pour préparer ses réponses, le joueur doit se référer aux textes de l'exposition ou utiliser ses jokers.

Game over

Le joueur qui donne sept réponses correctes devient champion QuizStar*. Son nom est inscrit au palmarès. Après la quatrième réponse erronée, le jeu est perdu. Le joueur peut recommencer.

Trois types de joueurs*

1 L'optimiste s'installe confortablement sur le canapé vert à l'entrée de l'exposition et espère devenir QuizStar* en se fiant à sa culture générale. Après avoir donné trois mauvaises réponses, il fera appel aux jokers, qui seront probablement vite épuisés. Est-ce suffisant pour décrocher sept bonnes réponses ?



2 Le minimaliste se rend aux différentes stations, mais se contente de lire les textes d'introduction, ayant constaté que cela suffisait pour répondre correctement aux premières questions. Hélas !, au fil du jeu, les choses se compliquent et son capital de points fond comme neige au soleil, car il perd trop de temps à chercher les bonnes réponses.

3 Le perfectionniste affiche les questions seulement après avoir étudié le sujet présenté à la station de l'exposition, lu les textes, examiné les objets, visionné les vidéos et écouté les informations audio. Au bout du compte, c'est lui qui perd le moins de points, car il arrive à identifier très rapidement la bonne réponse parmi les quatre possibilités proposées.

*Même si le masculin générique est utilisé, le présent document s'adresse bien entendu également aux participantes à ce jeu.